

Narration	Time
ہیلو دوستوں، جیوجبر کے اس ابتدائی ٹیوٹورل میں خوش آمدید، اس ٹیوٹوریل میں میں آپ کو جیوجبر کے ساتھ شروع کرنے کے لئے بنیادی چیزوں سے واقف کراؤں گا۔	00:00
جیوجبر کیا ہے؟ یہ ایک مفت ریاضی سافٹ ویئر ہے جو آپ www.geogebra.org سے ڈاؤن لوڈ کر سکتے ہیں۔	00:09
یہ کمپیوٹر کی مدد سے سیکھنے کے لئے مفید ہے کیونکہ یہ انٹرایکٹو ہے یعنی تفاعلی ہے اور آپ جیومیٹری فگرس یعنی نقشوں کے الجبرک ایکسپریشنس یا اسکا برعکس دیکھ سکتے ہیں۔	00:17
یہ جیومیٹری، الجبرا اور کیلکولس کو جوڑتا ہے۔ آپ جیومیٹری فگرس بنا سکتے ہیں، اکویشنس کو داخل کر سکتے ہیں اور ویریبلز اور ویکٹرز وغیرہ کے ساتھ کام کر سکتے ہیں۔	00:25
جیوجبر کے ساتھ تعارف کے لئے میں Linux operating system Ubuntu Version 10.04 LTS ورژن اور Geogebra Version 3.2.40.0 ورژن استعمال کر رہا ہوں۔	00:35
اگر آپ نے پہلے ہی جیوجبر نصب کیا ہے تو اوپنٹو آسٹم پر پر جا کر اپیلی Applications، Education یا Science اور Geogebra Application پر کلک کریں۔	00:47
اگر آپ نے جیوجبر نصب نہیں کیا ہے تو جیوجبر انسٹال کرنے کے لئے، براہ مہربانی System، Administration، Synaptic Package Manager پر جا کر اسے انسٹال کر سکتے ہیں۔	00:58
چلئے جیوجبر اوپنڈ کو دیکھتے ہیں۔ اس ٹیوٹوریل میں نے مختصر مینو بار، ٹول بار اور ٹول ویو، گرافکس ویو اور الجبر اوپنڈ، ان پٹ بار اور کمانڈس سمجھاؤں گا۔	01:08
ایک علامتی جیوجبر اوپنڈ اس قسم کا ہوتا ہے۔ اس میں اسٹنڈرڈ مینو بار، کسی بھی ونڈو اپیلی کیشن کے جیسا ہی ہوتا ہے۔	01:20
ٹول بار جیوجبر کے کمپاس باکس کی طرح ہوتا ہے۔	01:28
ٹول ویو بتاتا ہے کہ کون سے ٹول کا انتخاب ہوا ہے اور استعمال کے لئے تیار ہے۔	01:32
graphic view جیوجبر کا drawing pad ہے۔ اس پیڈ پر آپ جیومیٹری فگرس بنا سکتے ہیں۔	01:36
یہ algebra view ہے۔ آپ اس ونڈو میں drawing pad پر تمام بنائے گئے جیومیٹری فگرس کے الجبرک ایکسپریشنس دیکھ سکتے ہیں۔	01:42
Input Bar آپ کو الجبرک اکویشنس کو داخل کرنے کی اجازت دیتا ہے جو کہ drawing pad اور ساتھ ہی ساتھ الجبر اوپنڈ میں ظاہر ہوں گے۔	01:50

01:59	ان پٹ بار میں جیوجیرا کی طرف سے سپورٹڈ کمانڈس اس ڈراپ ڈاؤن مینو میں ہیں۔
02:05	drawing pad جیوجیرا میں ہمیشہ نظر پڑتا ہے اور اسے بند نہیں کر سکتے۔
02:10	View پر جا کر اور Grid کا انتخاب کرتے ہوئے، آپ drawing pad پر Grid استعمال کر سکتے ہیں۔
02:17	اسی طرح اگر آپ اسے نہیں دیکھنا چاہتے تو Axes ان-چیک یعنی غیر منتخب کر سکتے ہیں۔ ہم اس ٹیوٹوریل کے لئے Axes اور Grid کو دیکھنے کے قابل رکھیں گے۔
02:25	اگر آپ کو algebra view یا Input Bar کو بند کرنا ہے تو آپ View پر جا کر اس آپشن کو غیر منتخب کر کے یہ کر سکتے ہیں۔ اس ٹیوٹوریل سے ان پٹ بار کو نکال دیتے ہیں۔
02:38	اب ٹول بار یا کمپاس بار کو مزید سمجھیں گے۔ ٹول کا استعمال کرنے کے لئے کسی ایک چیز پر کلک کریں۔
02:47	توجہ دیں، جب آپ اس پر کلک کریں گے تو گہرے نیلے رنگ کا بارڈر اس چیز کے گرد ظاہر ہوگا، اس کا مطلب ہے کہ اس کا انتخاب ہوا ہے اور ٹول ویو میں اس کا نام اور کس طرح اس کا استعمال کریں اس کا اشارہ بھی ظاہر ہوگا
02:59	Move Drawing Pad ٹول آئٹم کے دائیں طرف پر ہے۔ اس پر کلک کریں اور پھر drawing pad پر کلک کریں۔ بائی ماؤس کے بٹن کو دبائے رکھیں اور drawing pad مطلوبہ جگہ پر لے جائیں۔
03:13	اگر ہم کمپاس باکس میں پنسل سے شروع کریں، جیومیٹری میں ہم ایک پوائنٹ یعنی نقطہ پنسل سے بنا سکتے ہیں۔
03:19	پنسل ٹول یہاں ہیں۔ ٹول کے کونے میں ایک چھوٹے سے سرخ تھون پر کلک کریں گے تو آپ تمام پنسل یا پوائنٹ ٹولز دیکھ سکتے ہیں۔
03:29	اسی طرح ٹول آئٹمز کا اگلا سیٹ لائنوں کے لئے ہے۔ یہاں Perpendicular lines، اور Bisectors، Polygons، circles یعنی دائرے وغیرہ ہیں۔
03:42	اس ٹیوٹوریل میں ہم دیکھیں گے ڈرائنگ پوائنٹس، لائن سیکمینٹس، پرل اور پرنڈ کیولر لائنز، ماپنے کی چیزیں، چیزوں کی خصوصیات تبدیل کرنا اور فائل سیو کرنا۔
04:01	اب کچھ پوائنٹ بناتے ہیں New point آپشن منتخب کریں، drawing pad پر کہیں بھی کلک کریں۔ آپ کو نئے پوائنٹ ملے ہیں۔
04:12	توجہ دیں، کہ پوائنٹ، ڈرائنگ پیڈ اور الجیبرا اوپو دونوں پر ظاہر ہوتا ہے۔
04:19	تمام ٹول آئٹمز کو drawing pad پر بناتے ہیں، انہیں جیوجیرا میں آ بجیکٹ کہتے ہیں۔
04:24	A اور B پوائنٹ Free Objects ہیں، کیونکہ ان کا drawing pad کے دیگر آ بجیکٹس پر انحصار نہیں ہے

04:32	segment between two points پر جا کر موجود پوائنٹس A اور B کا استعمال کرتے ہوئے آپ ایک line segment بنا سکتے ہیں، یا پھر drawing pad پر کہیں اور کلک کریں اور آپ کو دو نئے پوائنٹس اور ان دو پوائنٹس کے درمیان ایک segment مل جائے گا۔
04:51	اسی طرح پوائنٹ پر اور پھر لائن پر کلک کر کے آپ ایک پر پینڈ کیولر یعنی عمودی لائن بنا سکتے ہیں۔ آپ کو ایک پر پینڈ کیولر لائن ملتی ہے جو پوائنٹ D کی طرف سے لے کر سیگمینٹ CD پر پینڈ کیولر ہوگی۔
05:10	ایک پرل لائن، میں یہاں کہیں بھی ایک پوائنٹ پر کلک کروں گا اور AB منتخب کروں گا۔ مجھے پوائنٹ E کی طرف سے AB پر ایک پرل لائن ملتی ہے۔
05:25	اب آپ دو آبجیکٹس کے ملنے کا پوائنٹ یعنی پوائنٹ آف انٹرسیکشن معلوم کر سکتے ہیں اگر آپ اس ٹول پر جاتے ہیں اور intersect two objects پر کلک کرتے ہیں۔
05:32	جب ماؤس انٹرسیکشن کے پوائنٹ پر لے جاتے ہیں تب دونوں آبجیکٹس نمایاں ہوتے ہیں، اُس وقت کلک کریں اور آپ کو دو آبجیکٹس کا انٹرسیکشن مل جائے گا۔
05:44	فاصلے کی پیمائش کے لئے دائیں طرف کے چوتھے ٹول آسٹم پر کلک کریں اور Distance or length tool کو منتخب کریں۔
05:52	آپ یہاں DF پر کلک کر کے، دو پوائنٹس منتخب کر کے پوائنٹس کے درمیان فاصلے کی پیمائش کر سکتے ہیں یا آپ مکمل سیگمینٹ کو منتخب کر سکتے ہیں۔
06:02	نوٹ کریں، کہ Grid پر کوئی یونٹ نہیں ہے۔ ہم یونٹس کے بارے میں مزید موضوعات میں جانیں گے۔
06:12	آپ ہر آسٹم کا رنگ اور لیبیل جیسی خصوصیات تبدیل کر سکتے ہیں۔ اس سے پہلے
06:19	اگر آپ کوئی بھی آبجیکٹ نہیں بنانا چاہتے، یہاں arrow کی استعمال کریں، تو جب آپ اس کا استعمال کریں گے یہ drawing pad پر کوئی بھی شکل نہیں بنائے گا۔
06:30	آبجیکٹ کی خصوصیات تبدیل کرنے کے لئے، ماؤس آبجیکٹ پر منتقل کریں، جب وہ نمایاں ہوگا تو دایاں کلک کریں اور object properties پر کلک کریں۔
06:41	اب کچھ بنیادی خصوصیات کے بارے میں بتاتے ہیں اور تفصیلی معلومات آگے بتائی جائیں گی۔
06:48	نام تبدیل کرنے کے لئے، ایک نیا نام ٹائپ کریں۔ آپ ایک عنوان بھی ٹائپ کر سکتے ہیں۔ آپ آبجیکٹ کو ظاہر کرنے یا نہ دکھانے کا انتخاب کر سکتے ہیں۔

07:02	آپ لیبل کو نہ دکھانے کا انتخاب کر سکتے ہیں یا ان میں سے کوئی ایک آپشن دکھا سکتے ہیں۔ کپشن کو آن رکھتے ہیں۔
07:11	کلر ٹیب میں آپ لائن کا رنگ تبدیل کر سکتے ہیں۔
07:14	اسٹائل کے ٹیب میں آپ thickness یعنی موٹائی تبدیل کر سکتے ہیں اور آپ اسٹائل تبدیل کر سکتے ہیں۔
07:19	آپ جب اسے بند کریں گے، آپ کو لائن نئی صورت میں نظر آئے گی۔
07:25	بائیں طرف کا ٹول آئٹم یعنی Move ٹول آئٹم سکھانے کے لئے بہت مفید ہے کیونکہ یہ سبق کو متحرک اور انٹرایکٹو بناتا ہے۔
07:34	تمام Free Objects منتقل ہو سکتی ہیں۔
07:38	فری-آنجیکٹس کے تمام Dependent Objects منتقل ہوں گے اور ان کی خصوصیات محفوظ رہتی ہے، جب Free object منتقل ہوتی ہے۔
07:45	مثال کے طور پر، اگر ہم پوائنٹ A یا B منتقل کرتے ہیں تو، آپ دیکھ سکتے ہیں کہ اسکی پرل خصوصیت کو برقرار رکھتے ہوئے پرل لائن بھی منتقل ہوتی ہے۔
07:57	فائل سیو کرنے کے لئے file آئٹم کو منتخب کریں، پھر Save As پر کلک کریں۔ فولڈر منتخب کریں، میں جیوجیرا ڈاکیومنٹ پر جاتا ہوں۔ فائل نام اینٹر کریں اور سیو پر کلک کریں۔
08:20	نوٹ کریں، کہ نام اوپر پینل میں نظر آتا ہے اور یہ تمام جیوجیرا فائلوں کی طرح .ggb فائل کو طور پر سیو ہوئی ہے۔
08:28	اب فائل کو اوپن کرنے کے لئے file، پھر open پر کلک کریں اور اوپن کرنے کے لئے کوئی بھی فائل منتخب کریں۔
08:38	اب ایک تفویض۔
08:44	تفویض میں segment between two points ٹول کا استعمال کرتے ہوئے ایک ریگٹینگل یعنی مستطیل بنائیں، شروع کریں۔
08:53	پھر Parallel Line اور Perpendicular Line ، "Intersect two objects" اور distance یا length ٹول کا استعمال کریں۔
09:00	آخر میں جو ریگٹینگل بنایا ہے، اسے Move ٹول کے استعمال سے جانچیں اور free objects کو منتقل کریں۔
09:07	میں نے پہلے ہی تفویض بنالی ہے۔ میں نے سیگمینٹ AB سے شروعات کی اور میں نے ABED ریگٹینگل بنایا۔
09:20	اب اگر میں Move ٹول پر کلک کرتا ہوں اور free objects منتقل کرتا ہوں، نوٹ کریں، کہ کسی بھی پوزیشن میں ABED ایک مستطیل ہی رہے گا اگر صحیح سے بنایا گیا ہے۔
09:37	میں اسپوکس ٹیوٹورل پروجیکٹ کا شکریہ ادا کرتا ہوں جو کہ ٹاک ٹو اے ٹیچر پروجیکٹ کا حصہ ہے۔

09:43	اسے 'آئی سی ٹی' کی طرف سے قومی خواندگی مشن - ایم ایچ آر ڈی - حکومت 'ہند سے حمایت حاصل ہے۔
09:48	اس پر مزید معلومات اس ویب سائٹ پر دیکھ سکتے ہیں۔ http://spoken-tutorial.org/NMEICT-Intro .
09:53	اس اسکرپٹ کا ترجمہ اور صدا بندی میں نے یعنی وجاحت احمد نے کی ہے . شامل ہونے کے لئے آپ کا شکریہ .